

BAB 7

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

- 7.1.1 Tingkat adiksi *game online* pada kelompok intervensi sebelum diberikan CBT yang berada pada tingkat adiksi rendah berjumlah 6 orang (13,6%), tingkat adiksi sedang sebanyak 28 orang (63,6%), dan tingkat adiksi tinggi sebanyak 10 orang (22,7%). Sedangkan pada kelompok kontrol yang berada pada tingkat adiksi rendah berjumlah 7 orang (15,9%), tingkat adiksi sedang sebanyak 32 orang (72,7%), dan tingkat adiksi tinggi sebanyak 5 orang (11,4%).
- 7.1.2 Tingkat adiksi *game online* pada kelompok intervensi yang berada pada tingkat adiksi rendah berjumlah 16 orang (36,4%), tingkat adiksi sedang sebanyak 26 orang (59,1%), dan tingkat adiksi tinggi sebanyak 2 orang (4,5%). Sedangkan pada kelompok kontrol yang berada pada tingkat adiksi rendah berjumlah 8 orang (18,2%), tingkat adiksi sedang sebanyak 33 orang (75%), dan tingkat adiksi tinggi sebanyak 3 orang (6,8%).
- 7.1.3 Perbedaan skor adiksi *game online* pada remaja di SMPN 13 Kota Padang antara sebelum dan sesudah diberikan intervensi CBT pada kelompok intervensi adalah 9,18 dengan nilai $p = 0,000$ namun tidak ada perbedaan tingkatan adiksi game sebelum dan sesudah diberikan intervensi yaitu pada tingkatan sedang.
- 7.1.4 Perbedaan skor adiksi *game online* pada remaja di SMPN 13 Kota Padang antara sebelum dan sesudah tanpa diberikan intervensi CBT pada kelompok kontrol adalah 0,50 dengan nilai $p = 0,258$ sehingga tidak ada

perubahan tingkatan adiksi *game online* yaitu tingkatan sedang.

7.1.5 Adanya pengaruh penggunaan CBT terhadap adiksi *game online* pada remaja di SMPN 13 Kota Padang dengan nilai $p = 0,000$.

7.2 Saran

7.2.1 Aplikatif Keperawatan

- a. Pihak sekolah dapat menambahkan program tentang kesehatan jiwa pada kegiatan atau ekstrakurikuler siswa di PIKR (Program Pusat Informasi dan Konsultasi Remaja) untuk melakukan upaya promosi kesehatan jiwa dan terapi CBT serta mengadakan pendidikan kesehatan tentang cara mengatasi adiksi *game online*.
- b. Bagi pelayanan kesehatan terutama pihak puskesmas dalam program kesehatan peduli remaja (PKPR) hendaknya menambahkan program kesehatan jiwa seperti jasa konsultasi dan program menjangring (*screening*) remaja sehingga lebih cepat diketahui remaja yang mengalami adiksi *game online* sehingga dengan terbentuknya pelayanan tersebut diharapkan dapat menurunkan angka adiksi *game online*.

7.2.2 Pengembangan Keilmuan

- a. Pihak pendidikan dalam dunia keperawatan hendaknya mengembangkan proses keperawatan yang terfokus pada adiksi *game online*.

- b. Melakukan kolaborasi yang tepat antara petugas kesehatan, khususnya perawat jiwa dengan guru serta orang tua dalam pencegahan terjadinya adiksi *game online*.

7.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Perlu dilakukan penelitian kualitatif untuk melengkapi informasi tentang sejauh mana pengalaman yang sudah didapat dalam terapi CBT untuk pencegahan adiksi *game online*.
- b. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk adiksi *game online* dengan memberikan kombinasi antara terapi CBT dengan terapi lainnya yang memungkinkan.



DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). Internet Gaming Disorder, (Arlington, VA : American Psychiatric Association).
- Anggraini, Y. (2014). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja, 1–9.
- APJII. (2016). Statistik Pengguna Internet Indonesia 2016. Jakarta: APJII.
- Badatala, A., Leddo, J., Islam, A., Patel, K., & Surapaneni, P. (2016). The effects of playing cooperative and competitive video games on teamwork and team performance. *International Journal of Humanities and Social Science Research*, 2(12), 24–28.
- Bavelier, D., York, N., & Green, C. S. (2015). Brains on video games. *Nat Rev Neurosci*, 12(12), 763–768. <https://doi.org/10.1038/nrn3135>. Brains
- Beck, J. S. (2011). *Cognitive behavior therapy : basics and beyond* (2nd ed). New York: The Guilford Press.
- Casey, B. J. & Caudle, K. (2013). The Teenage Brain: Self Control. *Psychological Science*., 22, 82–87. <https://doi.org/10.1177/0963721413480170>
- Chen, J. V. & Park, Y. (2005). *The Differences Of Addiction Causes Between Massive Multiplayer Online Game And Multi User Domain*. International Review Of Information Ethics (IRIE).
- Chulani, V. L., & Gordon, L. P. (2014). Adolescent Growth and Development. *Primary Care Clinics in Office Practice*, 41(3), 465–487. <https://doi.org/10.1016/j.pop.2014.05.002>
- Clark, & Scott, P. S. (2009). *Game addiction : the experience and the effect*. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Currid, T. J., Nikčević, A. V, & Spada, M. M. (2011). Cognitive behavioural therapy and its relevance to nursing. *British Journal of Nursing*, 20(22), 1443–1447. <https://doi.org/10.12968/bjon.2011.20.22.1443>
- Curtis, A. C. (2015). Curtis: Defining Adolescence. *Journal of Adolescent and Family Health*, 7(2).
- Dash, A. K., Santhakumari, R., Yasmeen, N., & Et.all. (2017). Depression, Anxiety and Stress among Junior Science College Students. *International Journal of Health Sciences and Research*, 7(May), 71–75.
- Dong, G., & Potenza, M. N. (2015). A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications. *J*

Psychiatr Res, 143(5), 951–959.
<https://doi.org/10.1017/S0950268814002131>. Tuberculosis

Donsu, J. (2016). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Eskasasnanda, I. D. P. (2017). Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 191.
<https://doi.org/10.15294/komunitas.v9i2.9565>

Febriandari, D., Nauli, F. A., & HD, S. R. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*, 4(1), 50–56.

Hashmi, S. (2013). Adolescence : An Age of Storm and Stress. *American Research Institute for Policy Development*, 2(1).

Hidayat, A. A. (2014). *Metode penelitian keperawatan dan teknis analisis data*. Jakarta: PT. Salemba Medika.

Hurlock, E. B. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Jahja, Y. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Kaneez, F. S., Zhu, K., Tie, L., & Osman, N. B. H. (2013). Is Cognitive Behavioral Therapy an Intervention for Possible Internet Addiction Disorder? *Journal of Drug and Alcohol Research*, 2, 1–9. <https://doi.org/10.4303/jdar/235819>

Kemenkes, R. (2017). *PROFIL KESEHATAN INDONESIA TAHUN 2017*. Jakarta.

Khazaal, Yazeer, et al. (2012). Cognitive Behavioral Treatments for Internet Addiction. *The Open Addiction Journal*, Vol.5, 30–35.

King, D., Delfabbro, P., Griffiths, M., & Gradisar, M. (2011). Assessing clinical trials of Internet addiction treatment: a systematic review and CONSORT evaluation. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2011.06.009>

King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). Internet Gaming Disorder Treatment : A Review of Definitions of Diagnosis and Treatment Outcome, 70(10), 942–955.
<https://doi.org/10.1002/jclp.22097>

King, D. L., Delfabbro, P. H., Griffiths, M. D., & Gradisar, M. (2012). Cognitive-Behavioral Approaches to Outpatient Treatment of Internet Addiction in Children and Adolescents. *Journal of Clinical Psychology*, 68(11), 1185–1195. <https://doi.org/10.1002/jclp.21918>

- Király, O., Slecza, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Grif, M. D., & Demetrovics, Z. (2015). Addictive Behaviors Validation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.005>
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: Current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125–137. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012a). Adolescent Online Gaming Addiction. *Education and Health*, 30(1), 15–17.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012b). Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sciences*, 2(3), 347–374. <https://doi.org/10.3390/brainsci2030347>
- Lee, E. J. (2011). A case study of internet game addiction. *Journal of Addictions Nursing*, 22(4), 208–213. <https://doi.org/10.3109/10884602.2011.616609>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). Psychological Assessment, (January). <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016, 03(1), 153–169.
- Nehra, D. K., & Sharma, K. L. (2014). Cognitive Behaviour Therapy : An Overview Cognitive Behavior Therapy :, (January 2013).
- Neilsen. (2015). Game Consoles in 2015 ; One StopShop For Gamer and Entertainment.
- Nirwanda, C. S. (2016). Adiksi Game Online Dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial. *Jurnal Empati*, 5(1), 19–23.
- Northrup, J. C., & Shumway, S. (2014). The American Journal of Family Therapy Gamer Widow : A Phenomenological Study of Spouses of Online Video Game Addicts Gamer Widow : A Phenomenological Study of Spouses of Online Video Game Addicts, (October), 37–41. <https://doi.org/10.1080/01926187.2013.847705>
- Notoatmodjo. (2012). Metodologi penelitian kesehatan. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Oztürk, C., Bektas, M., & Ayar, D. (2015). Association of Personality Traits and Risk of Internet Addiction in Adolescents, 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.anr.2015.01.001>
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76(7–8), 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Pfeifer, J. H., Masten, C. L., Moore, W. E., Oswald, T. M., Mazziotta, J. C., & Iacoboni, M. (2011). Article Entering Adolescence: Resistance to Peer Influence, Risky Behavior, and Neural Changes in Emotion Reactivity. *Neuron*, 69(5), 1029–1036. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2011.02.019>
- Prabowo, O. (2012). Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain Gim Daring pada Remaja di Jakarta. *MIMBAR*, XXVIII(1), 9–18.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., Karyanta, N. A., Studi, P., Fakultas, P., & Maret, U. S. (2010). Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, 1(2), 1–15.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning : Chapter 5 What Makes Games Engaging*. New York: McGraw Hill.
- Pusat penelitian dan Pengembangan Kependudukan-BKKBN. (2011). Policy Brief Pusat Penelitian dan Pengembangan Kependudukan BKKBN. *Pusdu - BKKBN*, 1(6), 1–4. <https://doi.org/10.1177/0022146511411423>
- Puspitosari, W. A., & Ananta, L. (2009). Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi. *Mutiara Medika*, 9(1), 50–56.
- Rahayuningrum, D. C. (2016). Hubungan Motivasi Bermain Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja. Tesis. FIK UNAND. Tidak dipublikasikan. Tesis. FIK UNAND. Tidak dipublikasikan.
- Republika. (2011, August 19). Game Indonesia Juara Asia Online Game Awards. Jakarta.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Rodríguez, A. T., Griffiths, M. D., & Carbonell, X. (2017). The Treatment of Internet Gaming Disorder: a Brief Overview of the PIPATIC Program. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1–16. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9825-0>

- Roosj, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J. J. M., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>
- Santrock, J. W. (2009). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2012). *Psikologi Perkembangan Remaja* (Edisi 15). Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Sharma, M. K., & Palanichamy, T. S. (2018). Psychosocial interventions for technological addictions. *Indian Journal of Psychiatry*, 60(Suppl 4), 541–545. <https://doi.org/10.4103/psychiatry.IndianJPsychiatry>
- Siregar, E. Y., & Siregar, R. H. (2013). Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction. *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau*, 9(Juni), 17–24.
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A Plus Books.
- Starvic, V. (2013). Is Internet Addiction A Useful Concept? *Australian & New Zealand Journal Of Psychiatry*, 16–19. <https://doi.org/10.1177/0004867412461693>
- Stuart, G. W. (2016). *Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart*. Jakarta: Elsevier Ltd.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, J. T. (2015). HUBUNGAN PROBLEMATIC ONLINE GAME USE DENGAN, 2(1), 396–406.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1, 84–92.
- Tridhonanto, A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center jalan Hr. Subranta Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom. FISIP*, 4(1), 1–13.
- Vasiliu, O., & Vasile, D. (2017). Cognitive-Behavioral Therapy for Internet Gaming Disorder and Alcohol Use Disorder-A Case Report. *International Journal of Psychiatry and Psychotherapy*, 2, 34–38.

- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGEPub*, 4(1). <https://doi.org/10.1177/2158244013518054>
- Wan, C., & Chiou, W., & Ph, D. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming ?, 9(6), 762–766.
- WHO. (2016). Mental Health. Quality of Suicide Mortality Data.
- Wong, Donna L., et al. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation and Prevention Factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games, 9(6), 772–775.
- Young, K. (2013). The Mental Health Concern for the New Millennium. *Cyber Disorders*, 3(5), 475–479.
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Young, K. S. (2011). CBT-IA: The First Treatment Model for Internet Addiction. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 25(4), 304–312. <https://doi.org/10.1891/0889-8391.25.4.304>
- Young, K. S. (2013). Treatment outcomes using CBT-IA with Internet-addicted patients. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(4), 209–215. <https://doi.org/10.1556/JBA.2.2013.4.3>

